

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran *Amazing Box*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, media adalah alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.¹² Media pada hakekatnya merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media harus menjadi bagian penting dari proses pembelajaran dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memungkinkan siswa berinteraksi dengan media yang dipilih. Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “media” dan “pembelajaran”. Secara bahasa kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar. ada juga yang mengatakan media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, pengantar sedangkan dalam bahasa arab sinonim kata media adalah wasa’il yang berarti sarana ataupun jalan.¹³ Media adalah penghubung atau penyampai informasi.

¹² <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Media>

¹³ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, ed (Bandung: PT Remaja Rosdakarya offset, 2021), 1.

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.¹⁴ Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu guru memperluas pengetahuan siswa. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih banyak dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa belajar. Guru harus memilih media yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan sekolah.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Banyak macam media pembelajaran dapat digunakan. Penggunaannya meliputi manfaat banyak pula. Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan yang tepat. Sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

¹⁴ Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan.*, 458.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.¹⁵ Setyono menyatakan bahwa: “Media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan dalam rangka lebih mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa sehingga terwujud situasi belajar yang efektif, dimana murid lebih semangat belajar jika media yang digunakan menarik”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Dengan demikian, peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan penyampai pesan (guru) dengan penerima pesan, dalam hal pesan tersebut berupa materi pembelajaran

¹⁵ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 10.

untuk mencapai tujuan sesuai dengan program pendidikan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru.

Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari

pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.¹⁶

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- a) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

¹⁶ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

1. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya didengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
 - c) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.

b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.¹⁷

Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso, pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

- 1) Media penyaji, yang terdiri dari:
 - a. Kelompok satu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam
 - b. Kelompok Dua: Media Proyeksi Diam
 - c. Kelompok Tiga: Media Audio
 - d. Kelompok Empat: Audio ditambah Media Visual Diam
 - e. Kelompok Lima: Gambar Hidup (film)
 - f. Kelompok Enam: Televisi

2) Media Objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.

3

- 3) Media Interaktif Dengan media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek

¹⁷ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 2.

tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Kelompok Tujuh: Multimedia.¹⁸

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Media grafis Disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik.
2. Media tiga dimensi Dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama.
3. Media proyeksi Seperti slide, film strips, film
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Metode Pemilihan Media Pembelajaran, Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, beberapa kriteria harus dipertimbangkan oleh guru. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, dan siswa akan mencapai hasil belajar yang baik.

¹⁸ Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), 462-465

Menurut Arief S. Sadiman, untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru, sehingga dapat disusun urutan sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik

Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

2. Merumuskan tujuan instruksional Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan dapat memberikan arah kemana siswa akan pergi, bagaimana ia harus pergi kesana, dan bagaimana ia tahu bahwa telah sampai ke tempat tujuan. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka

mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut.

4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku.

5. Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang disebut naskah program media.

6. Mengadakan tes dan revisi.

Evaluasi media pembelajaran adalah suatu tindakan proses atau kegiatan yang dilaksanakan dengan maksud untuk menentukan nilai dari segala media atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut

dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak.¹⁹

e. Pemilihan Penggunaan Media yang Baik dalam Pembelajaran

Salah satu hal penting yang harus diperhatikan saat menggunakan media dalam setiap pelajaran adalah bahwa media harus digunakan dan dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa.

Dengan demikian penggunaan media haruslah dipandang dari sudut kebutuhan siswa itu sendiri. Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada beberapa pemilihan media yang harus di perhatikan antara lain yaitu:

- a. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang digunakan bukan semata-mata untuk hiburan atau dimanfaatkan sepenuhnya untuk membantu guru dalam menyampaikan materi akan tetapi membantu siswa dalam proses belajar sesuai dengan tujuan yang dicapai.

¹⁹ Sadiman, Arief S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2012), 100.

- b. Media yang digunakan harus disesuaikan dengan materi pelajaran pada setiap materi pelajaran.
- c. Media pembelajaran haruslah sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi dari siswa. Maksudnya ialah setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda pada siswa, dan guru perlu memerhatikan setiap perbedaan antar siswa tersebut.
- d. Media yang digunakan haruslah memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
- e. Media yang digunakan haruslah sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Oleh karena itu sebaiknya guru memperhatikan media mana yang ingin dimanfaatkan dan dioperasikan. Hal ini perlu di tekankan, sebab guru sering melakukan kesalahan-kesalahan dalam menggunakan media yang justru akhirnya bukan menambah kemudahan siswa justru malah sebaliknya.

f. Media *Amazing Box*

a) Pengertian Media *Amazing Box*

Amazing box atau *smart box* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kotak pintar. *Amazing box/ smart box* ini merupakan salah satu media sebagai tempat

permainan yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah meningkatkan kemampuan daya ingat siswa pada pelajaran yang telah lalu dan melatih ketangkasan siswa. (Menurut Dinas Pendidikan Nasional dalam Oemar Hamalik, 2002).

Media pembelajaran *amazing box* merupakan salah satu media yang memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran tematik. Media ini merupakan inovasi dan variasi yang dilakukan oleh penulis dalam memahami pembelajaran tematik serta arti dari *amazing box* sendiri yaitu kotak luar biasa atau bisa disebut juga dengan kotak pintar. Media *amazing box* merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan media gambar dan miniatur variasi peneliti dengan pembelajaran interaktif.

Smart box merupakan salah satu media yang dapat digunakan pada tema 5 cuaca subtema 1 keadaan cuaca. Penggunaan media *amazing box* ini dapat membuat anak bereksplorasi menurut kemampuannya serta melatih daya ingat, melalui bermain serta melatih daya fikir anak dalam memecahkan masalah yang terdapat dalam media

amazing box sehingga membuat kemampuan anak berkembang secara optimal.

Media kotak pintar termasuk dalam jenis media visual. Menurut Puspitasari, media kotak pintar merupakan alat atau media berbentuk balok yang memiliki dua sisi di dalamnya dan terdapat kartu di dalamnya yang mana kartu tersebut merupakan kartu bergambar dan juga kartu yang berisikan kata-kata. Menurut Basori, media kotak pintar adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat diatas, Menurut Sulistiowati, kotak pintar adalah alat peraga yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Kelancaran pembelajaran ini ditunjang dengan adanya media kotak pintar yang menarik, agar anak tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung dan dapat mengikuti pembelajaran tanpa bosan. Menurut Harmanto kotak pintar merupakan suatu kotak kecil yang didalamnya terdapat alat digunakan untuk belajar. Dapat

disimpulkan bahwa media kotak pintar merupakan media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang memiliki bentuk persegi dengan empat bagian atau lebih didalamnya yang berisikan variasi media dan gambar-gambar.

Gambar 2.1 Konsep Media *Amazing Box*



b) Karakteristik Media *Amazing Box*

1. Bersifat konkrit
2. Dapat mengatasi batas ruang dan waktu
3. Dapat memperjelas suatu masalah

c) **Manfaat Media *Amazing Box***

Media *amazing box* ini dapat dikategorikan sebagai alat permainan atau media edukatif (APE).

Adapun manfaat dari media *amazing box* adalah:

1. Untuk mengembangkan aspek perkembangan siswa.
2. Mendorong kreativitas dan aktivitas anak.
3. Mengandung nilai pendidikan.

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Rasyid, adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Adapun manfaat kotak pintar menurut Harnanto, dalam Septiana adalah meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan suasana menyenangkan saat belajar. Aktivitas bermain kotak pintar ini merupakan aktivitas bermain yang menggunakan media box/ kotak, yang memiliki empat sisi, yang mana ketiga sisi terdapat gambar dan satu sisi terdapat spin untuk pembelajaran matematika. Permainan *amazing box* ini dikemas sehingga anak tidak sekedar bermain akan tetapi juga sambil belajar.

Adapun manfaat dari pembelajaran menggunakan kotak pintar/*amazing box* adalah:

1. Memudahkan anak dalam memahami pembelajaran.
2. Meningkatkan kreativitas anak.
3. Meningkatkan motivasi belajar anak.
4. Meningkatkan hasil belajar anak.

B. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran

dalam berbagai tema. Pendekatan pembelajaran ini digunakan untuk seluruh kelas pada sekolah dasar. Menurut Permendikbud No 57 tahun 2014 bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.²⁰ Menurut Poerwadarminta, tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep dari mata pelajaran lainnya.

Oleh karena itu, pembelajaran tematik dapat didefinisikan sebagai pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan berbagai mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman pembelajaran bermakna kepada siswa. Oleh karena itu, pembelajaran terpadu juga dapat disebut pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

²⁰ Kemendikbud. 2014, *Permendikbud No 57 Tentang kurikulum 2013 SD/MI*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.

Keterpaduan pembelajaran dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Sesuai dengan arahan Permendikbud No.22 tahun 2016 tentang standar proses sekolah dasar dan menengah (dalam BSNP, 2009), bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, insipratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu, melalui proses pembelajaran yang interaktif, insipratif, dan menyenangkan, siswa diharapkan dapat memperoleh proses pembelajaran yang bermakna dalam rangka mengembangkan potensinya.

Pada pelaksanaan kurikulum 2013, pembelajaran untuk tingkat SD/MI sederajat melaksanakan pembelajaran tematik terpadu. Sebagaimana tercantum dalam salinan lampiran Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang standar proses bahwa pembelajaran tematik terpadu di SD/MI/SDLB/Paket A disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Hal ini sejalan dengan Trianto, bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang

menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, Prastowo, menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang penuh makna dan berwawasan multikurikulum, yaitu pembelajaran yang berwawasan penguasaan dua hal pokok terdiri dari penguasaan bahan (materi) ajar yang lebih bermakna bagi kehidupan siswa serta pengembangan kemampuan berpikir matang dan bersikap dewasa agar dapat mandiri dalam memecahkan kehidupan.

Menurut pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan pembelajaran tematik dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang menggabungkan berbagai mata pelajaran atau sejumlah disiplin ilmu melalui penggabungan area isi, materi, sikap, dan keterampilan ke dalam topik tertentu sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik. Oleh karena itu, siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep yang mereka pelajari dan

bagaimana mereka dapat menghubungkannya dengan konsep lain yang telah mereka pahami sebelumnya melalui pengalaman langsung. Pembelajaran tematik juga memiliki fitur sebagai model pembelajaran dasar.

b. Landasan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai landasan-landasan yang digunakan untuk menjalankan ataupun melaksanakan sebuah pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Majid, landasan pembelajaran tematik sebagai berikut :

1. Landasan filosofis pembelajaran tematik dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu aliran progresivisme, aliran konstruktivisme dan aliran humanisme.
2. Landasan psikologis diperlukan untuk menentukan isi atau materi pembelajaran tematik agar tingkat keluasan dan kedalaman sesuai dengan perkembangan peserta didik.
3. Landasan yuridis pembelajaran tematik berkaitan dengan kebijakan atau peraturan yang tertulis pada UU No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakat.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik di sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik. Menurut Kemendikbud, pembelajaran tematik memiliki ciri khas antara lain: pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, kegiatan belajar dipilih yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, menyajikan kegiatan belajar yang disesuaikan dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya, dan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Terdapat 6 karakteristik pembelajaran tematik yang dijabarkan oleh Majid, yaitu berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel yaitu guru fleksibel dalam mengaitkan dengan kehidupan peserta didik, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Dengan mempertimbangkan karakteristik pembelajaran di atas, dapat ditarik kesimpulan dari

peneliti bahwa pembelajaran tematik memiliki banyak aspek. Pertama, berpusat pada siswa, artinya pembelajaran tematik lebih fokus pada siswa sebagai subjek belajar, dan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator. Kedua, memberikan pengalaman langsung memberi siswa pengalaman yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami konsep abstrak. Ketiga, tidak ada pemisahan antara mata pelajaran yang jelas, sehingga siswa fokus pada pembahasan tema-tema yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari. Keempat, konsep dari berbagai mata pelajaran disajikan sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara luas. Kelima, fleksibel, yang berarti guru dapat mengaitkan subjek lain. Keenam, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, yang berarti siswa dapat belajar sambil bermain dan memiliki suasana kelas yang menyenangkan.

d. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar terdapat beberapa kelebihan dan memiliki arti penting dalam pelaksanaannya. Kelebihan pembelajaran tematik yang dijabarkan oleh Majid, sebagai berikut:

- 1) menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik, 2) memberikan pengalaman

langsung dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik, 3) hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna, 4) mengembangkan ketrampilan berpikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi, 5) menumbuhkan ketrampilan sosial melalui kerja sama, 6) memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain, dan 7) menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik.

Selain itu menurut Trianto, pembelajaran tematik memiliki arti penting dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu peserta didik akan melihat peristiwa yang terjadi di sekitar lingkungannya yang memuat sejumlah konsep beberapa mata pelajaran, memusatkan proses pemahaman dari peserta didik terhadap suatu konsep dalam suatu peristiwa/objek lebih terorganisasi, memberi peluang peserta didik untuk mengembangkan kemampuan diri, serta kemampuan yang diperoleh dari satu mata pelajaran akan saling memperkuat kemampuan yang diperoleh dari mata pelajaran yang lain.

Selain kelebihan yang dimiliki, menurut Indrawati pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan atau

kekurangan terutama dalam pelaksanaannya yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.

Oleh karena itu, setiap pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya. Pembelajaran tematik memiliki kelebihan karena dapat memberikan siswa pengalaman langsung dan kegiatan belajar yang relevan dengan tingkat perkembangan mereka masing-masing. Kekurangan dari pembelajaran tematik adalah bahwa guru harus melakukan evaluasi proses lebih dari pada hanya menilai dampak pembelajaran langsung. Oleh karena itu, dalam pembelajaran tematik, guru harus berfokus pada mengevaluasi dampak pembelajaran secara langsung.

C. Karakteristik Siswa Kelas III SD

Menurut Susanto, anak pada usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun) dimana pada rentang usia ini anak mulai menunjukkan perilaku belajar yang berkembang yang ditandai dengan ciri-ciri yaitu anak mulai memandang dunia secara objektif, mulai berfikir secara operasional, mampu memahami tentang peristiwa-peristiwa yang konkret, dan mampu mengklasifikasikan benda-benda yang bervariasi.

Sekolah Dasar merupakan awal kegiatan wajib belajar yang mempunyai waktu paling lama. Agar pencapaian hasil belajar dapat optimal, guru dalam pembelajarannya perlu memperhatikan tentang karakteristik siswa SD. Menurut Maslichah Asyari, siswa yang berada dikelas rendah (kelas 1-3) memiliki kekhasan berbeda dengan siswa yang berada dikelas atas (kelas 4-6), sehingga perlu adanya perbedaan strategi yang harus disesuaikan dengan karakteristik masing-masing. Karakteristik siswa dibagi kedalam dua fase yaitu fase pertama karakter siswa kelas rendah dan yang kedua karakteristik kelas atas. Siswa kelas rendah pada umumnya berumur 6-9 tahun, sehingga berdasarkan klasifikasi piaget berada pada tahap akhir praoperasional sampai operasional konkrit. Beberapa karakteristik dapat dilihat pada anak yang berada di periode operasional konkret seperti operasi berfikir reversibel anak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya secara logis, akan tetapi pemikiran logis itu masih terikat oleh apa-apa yang terlihat olehnya. Artinya dalam mengoperasikan logika berpikinya masih perlu dibawa ke perilaku nyata.

Menurut Suparno, menyatakan bahwa siswa sekolah dasar memiliki sifat yang khas yang dapat diketahui yaitu, penalarannya bersifat transduktif yang berarti bergerak dari sesuatu yang khusus ke hal yang

lebih khusus lagi. Berdasarkan hal tersebut siswa tidak dapat berfikir reversibel atau bolak-balik, sehingga siswa tidak dapat berfikir kembali ke titik awal. Sifat lain yang dimiliki siswa kelas rendah adalah memiliki sifat egosentris yaitu memandang sesuatu dari sudut pandang dirinya sendiri. Mereka cenderung fokus terhadap satu hal saja tidak dapat berfikir abstrak. Oleh karena itu, untuk memberikan pembelajaran siswa kelas rendah dibutuhkan sesuatu yang konkret sehingga dapat menangkap apa yang dipelajarinya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa sifat siswa SD memiliki ciri-ciri yang berbeda, terutama anak-anak di rentang usia enam hingga sebelas tahun, yang merupakan tahap operasional konkret. Untuk membuat pelajaran mudah dipahami siswa, guru harus mengajarkan siswa dengan menggunakan sesuatu yang konkret, karena siswa kelas rendah tidak dapat berpikir secara timbal balik atau abstrak karena fokus pikiran mereka pada satu hal.

D. Minat Belajar

a. Definisi Minat Belajar

Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam rentangan waktu tertentu.²¹ Minat atau

²¹ Parnawi (2019). *Psikologi Belajar*. Sleman: Deepublish

interest menurut muhibbin syah berarti kecenderungan atau keairahan yang tinggi atau harapan besar terhadap sesuatu. Dengan adanya minat orang yang melakukan sesuatu akan lebih fokus karena memberikan perhatian, serta merasa lebih bersemangat dalam melakukan hal tersebut karena merasa senang atau bahagia dalam melakukannya.²² Minat adalah keinginan atau perasaan senang yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu.

Minat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan dan mencapai suatu target tertentu. Minat adalah sesuatu yang dipakai oleh seseorang untuk mengidentifikasi jati dirinya dan minat itu pula yang mendasari motivasi dan mendorongnya melakukan melakukan sesuatu perbuatan yang diinginkan manakala ia diberi kebebasan untuk melakukan sesuatu.²³

Jadi minat belajar adalah ketertarikan siswa untuk belajar, ketertarikan untuk mengetahui sesuatu dan dengan adanya ketertarikan dalam belajar dapat membuat siswa menjadi mudah mengerti materi pembelajaran yang dipelajari sehingga akan berdampak pada suasana kelas yang menjadi lebih

²² Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, (tt.p: Guepedia, 2021), h. 15-16

²³ Muchlas Suseno, *Mengukur Minat Terhadap Profesi Guru*, (Jakarta: Unj Press, 2020), h. 7

menyenangkan dan hasil yang diperoleh pun akan maksimal.

b. Indikator Minat Belajar

Indikator dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah sesuatu yang dapat memberikan (menjadi) petunjuk atau keterangan. sedangkan dalam minat belajar indikator berfungsi sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk kearah minat belajar.

Indikator minat belajar menurut sukartini terdiri dari :

1. Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu
2. Objek-objek atau kegiatan yang disenangi
3. Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi
4. Upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau keinginan tertentu.²⁴

Menurut Slameto indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan serta keterlibatan peserta didik. dari pengertian tersebut, indikator minat belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Perasaan senang

²⁴ Moh. Toharudin, *Buku Ajar Manajemen Kelas*, (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020), h. 173

Jika siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran maka peserta didik tersebut tidak akan merasa bosan mengikuti pembelajaran dan menjadi bersemangat. Perasaan senang ini merupakan hal yang paling pokok dalam pembelajaran. Contoh: siswa antusias ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

2. Perhatian peserta didik

Perhatian siswa adalah pemfokusan peserta didik pada proses pembelajaran yang berlangsung, peserta didik akan fokus mengikuti pembelajaran dan akan lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan. Siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Contoh: siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru, tidak bermain-main pada saat pembelajaran berlangsung.

3. Ketertarikan

Ketertarikan merupakan rasa tertarik peserta didik atau kecenderungan suka terhadap sesuatu, ketertarikan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hal mendasar yang harus dimiliki peserta didik agar peserta didik tersebut dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Contoh:

siswa tertarik dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru

4. Keterlibatan peserta didik

Kegiatan dimana seseorang memiliki ketertarikan terhadap suatu objek yang mengakibatkan orang itu senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Keterlibatan siswa berhubungan dengan sikap siswa dalam proses pembelajaran, seberapa aktif siswa tersebut mengikuti pembelajaran, seberapa banyak terlibatnya siswa tersebut pada pembelajaran atau diskusi dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Contoh: Siswa terlibat secara aktif dalam diskusi atau kerjasama kelompok. Indikator diatas dapat digunakan guru sebagai acuan untuk mengetahui minat belajar siswa, pendidik dapat mengambil berbagai kegiatan sebagai alternatif kegiatan yang berlangsung untuk menilai indikator tersebut untuk mengetahui sejauh mana minat para peserta didik pada pembelajaran.

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Ketercapaian belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor tersebut banyak jenisnya, tetapi digolongkan menjadi dua golongan yaitu Faktor yang

mempengaruhi minat dapat bersifat internal dan eksternal.

1. Faktor internal adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari dalam diri.

1) Faktor biologis

a. Faktor kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar.

b. Cacat tubuh

Cacat tubuh bisa mempengaruhi belajar karena siswa tersebut akan sulit mengikuti kelas seperti siswa yang sehat.

2) Faktor psikologis

a. Perhatian

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu.

b. Kesiapan

Kesediaan untuk memberikan respon atau bereaksi. Kesiapan ini berasal dari dalam diri dan berhubungan juga dengan kematangan.

c. Bakat atau intelegensi

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakat maka siswa akan berminat terhadap pelajaran tersebut.

2. Faktor Eksternal

Sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari luar

a. Faktor keluarga

Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi minat belajar siswa mencakup metode/media pembelajaran, kurikulum dan pekerjaan rumah (PR).

c. Faktor masyarakat

Masyarakat juga berperan penting terhadap minat belajar siswa, seperti teman bergaul dan kegiatan dalam masyarakat.²⁵

Siswa yang memiliki minat belajar dapat dicirikan melalui hal berikut:

²⁵ Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*, (Malang: Ahlimedia Press, 2021), h. 12-21.

1. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus
2. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati
4. Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya dari pada hal yang lainnya
5. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

d. Fungsi Minat Belajar

Minat belajar memiliki manfaat penting bagi peserta didik. Berikut merupakan manfaat minat belajar.²⁶

- a. Membantu peserta didik memahami dan mengingat materi.
- b. Membantu peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan.
- c. Memotivasi peserta didik saat melakukan pembelajaran.
- d. Dapat memprediksi kualitas pembelajaran, kesuksesan, dan prestasi.
- e. Membantu peserta didik dalam menentukan pilihan.

²⁶ Trygu. 2021. *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Guepedia Group, Bogor.

Minat belajar memberikan pengaruh yang cukup besar bagi peserta didik dalam proses pencapaian hasil belajar, tanpa adanya minat belajar peserta didik tidak dapat belajar dengan baik.²⁷ Minat belajar dapat memberikan dorongan bagi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sebagai bentuk usaha memperluas pengetahuan dan wawasan serta pencapaian hasil belajar yang optimal. Minat belajar yang terdapat dalam diri peserta didik dapat membuat proses transfer antara pendidik dengan peserta didik menjadi lebih mudah untuk disampaikan dan diterima²⁸

C. Penelitian Yang Relevan

1. Diany Imelda Putri, *Pengembangan Media Magic Box Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Sangari*". Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu sarana yang mempunyai fungsi untuk membantu memahami siswa dalam pembelajaran, khususnya pada siswa kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk

²⁷ Harianja, M.M. & Sapri 2022. *Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(1): 1324–1330.

²⁸ Satrio, B.A. & Ediyono, S. 2023. *Pengaruh Pemikiran Filsafat Empirisme Terhadap Psikologi Pendidikan Mengenai Minat Belajar*. Jurnal Formatif, 1(2): 1–7.

mengetahui seberapa valid, praktis, dan efektifnya media pembelajaran Magic Box pada materi perjuangan para pahlawanku kelas IV SDN Sangari untuk meningkatkan minat belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau biasa dikenal sebagai R&D (Penelitian dan Pengembangan) dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Untuk tahap uji coba terbatas dilaksanakan pada siswa kelas V dengan jumlah siswa 10 orang siswa sedangkan uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa 22 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan produk berupa media *Magic Box* mendapatkan nilai rata-rata validasi media dan ahli materi dari ahli validator sebesar 92% dalam kategori sangat valid. Untuk kepraktisan media diukur dengan angket respon siswa mendapatkan nilai rata-rata 95,4% dengan kategori sangat praktis dan pada tahap uji coba lapangan mendapatkan nilai rata-rata 0,96% yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa memiliki kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Magic Box pada materi perjuangan para pahlawanku untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah

Dasar layak untuk digunakan dalam implementasi pembelajaran.

Penelitian ini berkaitan dengan apa yang akan peneliti lakukan khususnya pengembangan media pembelajaran. Diany Imelda Putri mengembangkan media *magic box* sedangkan peneliti mengembangkan media *amazing box*. Pada penelitian diatas sama-sama menggunakan box/kotak. Peneliti mengembangkan media *amazing box* yang berfokus pada tema 5 cuaca subtema 2 dikelas 3 sedangkan penelitian diany dengan tema pahlawanku dikelas 4. Jadi pengembangan media penelitian yang dilakukan diany dengan penelitian yang dilakukan mempunyai suatu perbedaan pada desain bentuk media, dan bahan dasar media, dimana penelitian diany bahan dasarnya menggunakan kardus sedangkan media yang dikembangkan peneliti menggunakan bahan dasar pembuatan medianya terbuat dari triplek.

2. Muarif “*Pengembangan Media Pembelajaran Box Cuaca Pada Tema V Kelas III SD*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran Box Cuaca yang di kembangkan pada kelas 3 SD Negeri 2 Kuranji. Penelitian yang di lakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan media box cuaca. Penelitian ini

di lakukan SD Negeri 2 Kuranji, untuk mendapatkan hasil Validasi ahli media, materi dan respon peserta Didik. Dalam pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan angket validasi materi, media dan respon peserta didik. Hasil penelitian ini dapat di paparkan beberapa tahap langkah-langkah dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*. Media pembelajaran Box Cuaca yang valid oleh ahli media dan ahli materi yang di lakukan 2 Dosen dan 3 Guru pada validasi ahli materi dengan perolehan presentase 88%, dengan kategori Sangat Valid. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adanya rasa ketertarikan siswa dengan media yang menarik dengan melaksanakan penelitian dikelas 3 sedangkan perbedaannya terletak pada tema yang akan digunakan dan penamaan medianya. Muarif memberikan penamaan medianya *box cuaca* sedangkan media yang peneliti kembangkan yaitu *amazing box*.

3. Intan Purnama Sari “*Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku di kelas IV SD Negeri 159 Palembang*”. Penelitian bertujuan mengembangkan

untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Kotak Pintar pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 159 Palembang, berjumlah 30 orang peserta didik (11 orang peserta didik perempuan dan 19 orang peserta didik laki-laki). Penelitian menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi, dan ujicoba produk. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli dan angket. Ujicoba ahli dilakukan oleh ahli bahasa dan ahli desain. Hasil diperoleh yaitu sesuai dengan pembelajaran tematik dan karakteristik peserta didik. Tahap I dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran kotak pintar dengan berjumlah 3 orang peserta didik dan hasilnya sangat baik dengan rata-rata 93,1. Tahap II dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran kotak pintar dengan berjumlah 6 orang peserta didik dan hasilnya sangat baik dengan rata-rata 94,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kotak pintar pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 159 Palembang yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan dapat

membantu peserta didik memperoleh pembelajaran yang lebih baik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu pada pengembangan media pembelajaran. Indah purnama sari mengembangkan media kotak pintar sedangkan media yang peneliti kembangkan yaitu *amazing box*/ kotak luar biasa bisa juga disebut dengan kotak pintar, pada intinya sama berbentuk box atau kotak. Sedangkan perbedaan terletak pada tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku di kelas IV SD untuk Indah purnama sari sedangkan peneliti menggunakan tema cuaca dikelas III.

D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan dasar pemikiran dari penelitian yang disesuaikan dengan fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Berdasarkan pengembangan media *amazing box* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan Minat Belajar siswa kelas III MIN 1 Kota Bengkulu sangat di perlukan, karna dapat meningkatkan minat siswa mengenai pembelajaran tematik kurikulum 2013 di MIN 1 Kota Bengkulu.

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk menunjang suatu keberhasilan dalam belajar. media pembelajaran juga dibutuhkan oleh seorang guru dalam proses penyampaian materi pelajaran

sehingga peserta didik lebih mudah pula memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.



Gambar 2.2: Kerangka Berfikir

